Projet de prévention autour de l'enfance et des réseaux sociaux

Faites le MUR !

Une animation imaginée par AMO TICC accueil asbl

Manuel d'Utilisation

« Faites le Mur ! » est une animation de prévention à destination d'un public d'élèves de fin de primaire sur le thème de l'utilisation des réseaux sociaux.

Version 1.1, AMO TCC ACCUEIL, 2014.

« Faites le Mur ! »
brève présentation de l'animation

« Faites le Mur ! » est une animation imaginée par l'AMO TCC Accueil qui aborde le sujet de l'usage des réseaux sociaux auprès des élèves de la fin de l'enseignement primaire.

Nous verrons dans les pages qui suivent comment fonctionne l'animation. Par le biais d'une maquette d'école, les élèves sont confrontés à diverses situations et problématiques. Ils seront amenés à prendre des décisions collectives, dont les effets seront visibles sur le mur de la maquette d'école. L'animateur tient un rôle central non seulement en permettant à chacun de s'exprimer, mais aussi en donnant corps et cohérence à toute un série de personnages adultes.

Le parallèle avec les réseaux sociaux ne sera mis en avant qu'à la fin de l'animation, pour faire réaliser les similitudes entre ce qui vient de se jouer et les réseaux sur internet.

Un jeu tout fait …
ce que la boîte contient

L'animation « Faites le Mur ! » utilise pour support un jeu de plateau comprenant plusieurs éléments :

1. **Un plateau de jeu** représentant une école trois dimensions. C'est sur le mur de cette maquette que seront collés les mini-cartes et les réactions des joueurs.

2. **Huit personnages-clé**. Ces pions représentent des adultes auxquels les élèves pourront faire appel pour obtenir de l'aide, mais qui réagiront également aux actions des joueurs.

3. **Quarante cartes évènement** divisées en quatre couleurs (bleu, rouge, vert, jaune). Ce sont ces cartes qui vont rythmer le jeu.

4. **Un dé à cinq couleurs** (bleu rouge vert jaune, et deux faces blanches) qui déterminent s'il faut piocher une carte évènement ou si un adulte-clé va entrer en scène.

5. **Quarante-huit mini-cartes** qui présentent des images ou du texte, et qui se collent au verso des cartes évènement à l'aide de *buddies* autocollants repositionnables. Quand une carte-évènement sera piochée, la ou les mini-cartes collées au verso seront détachées pour être collées sur le mur de la maquette de l'école.

Tim affiche la photo et le commentaire suivants :
Trop classe mon nouveau t-shirt !
- Aller parler à l'élève ou aux élèves concerné(s)
- Faire appel à un adulte de votre choix

Les mini-cartes peuvent être collées et décollées sans aucun problème à l'aide des *buddies*.

Un jeu à faire …
ce que la boîte ne contient pas

1. **Un animateur motivé**. Cela peut paraître tout bête, mais l'animateur est au coeur de l'animation. Ce manuel a pour but de présenter le matériel, mais également de permettre au futur animateur de se préparer au jeu, et de se familiariser avec toutes les problématiques qui sous-tendent et parcourent celui-ci. Même si le plateau et les cartes offrent un cadre de jeu, c'est à l'animateur que revient le rôle le plus important, celui de donner un véritable sens à l'animation (comme nous le verrons par la suite) et de faire en sorte que cette dernière soit riche de signification.

2. **Des *post-it***. Ceux-ci seront collés sur le mur de la maquette si les élèves ont quelque chose à dire par ce moyen.

3. **Un bic** ou un crayon pour écrire sur les *post-it*.

Mise en place du jeu
comment débuter l'animation

Cette animation a été imaginée pour être présentée dans une demi-classe, ce qui favorisera les interactions et la participation de chacun.

L'animateur déplie la **maquette de l'école** et la pose sur une table, face aux élèves. Il peut être intéressant de positionner ces derniers en demi-cercle, pour faciliter leur participation et leur permettre de mieux voir le plateau de jeu. En effet, seul l'animateur aura accès au plateau et manipulera les pièces du jeu (à l'exception du dé, que les élèves lanceront à tour de rôle).

L'animateur pose ensuite les **cartes** en quatre tas selon les couleurs, et dispose les huit **personnages-clé** à côté de la maquette, par exemple près de la grille d'entrée, pour qu'ils soient bien visibles par les élèves.

L'animateur commence l'animation en entamant un **récit**. Il raconte l'histoire suivante :

« *Nous allons jouer à un jeu qui se passe dans une école. Vous êtes toutes et tous les élèves d'une classe de cette école, mais l'école en question est un peu particulière : en effet, le directeur permet aux élèves de s'exprimer en écrivant des mots sur le mur de l'école. Bien sûr, les élèves peuvent aussi se dire les choses en face à face, mais s'ils le veulent, ils peuvent écrire sur le mur de l'école.*
Dans l'école, nous allons suivre d'un peu plus près le parcours de Tim. Tim est un autre élève de votre classe. Il ne sera joué par personne, mais il fera bel et bien partie du jeu. Il va lui aussi utiliser le mur pour partager des choses, et on va voir ce qu'il va nous dire… »

Ce qui se joue derrière le mur …

Même si l'âge minimal pour s'inscrire sur un réseau social est de **13 ans**, beaucoup d'enfants utilisent déjà les réseaux **avant cet âge**. Leur utilisation est parfois plus problématique que celle de leurs aînés, en ce sens qu'ils ne réalisent pas toujours que ce qu'ils font sur internet peut avoir des résultats concrets, visibles, matériels. L'utilisation d'une école comme support physique (maquette) permet de composer avec ces deux difficultés :

1. Il s'agit d'aborder des problématiques qui se retrouvent sur les réseaux sociaux **sans faire référence à ces mêmes réseaux** (puisque les élèves ne sont pas supposés *a priori* les utiliser). Utiliser un mur d'école plutôt qu'un mur de réseau social permet d'éviter cette contradiction.

2. Il s'agit également de faire prendre conscience que les agissements médiatisés ont des effets réels, c'est-à-dire **concrets**. Utiliser un mur réel permet de renforcer cette impression.

Quand il a fini son **récit**, l'animateur explique que les élèves vont chacun à leur tour lancer le dé pour déterminer quelle carte évènement va être tirée. A chaque carte, ils pourront choisir de réagir à l'évènement qui leur sera présenté de **trois manières différentes** :

1. **Répondre directement sur le mur**. Dans ce cas, il s'agira pour l'animateur d'écrire sur un post-it une réponse dictée par les élèves et de le coller sur le mur.

2. **Répondre en face**. Les élèves disent ce qu'ils aimeraient répondre « en face à face » en réaction à l'évènement, face à la personne concernée (que ce soit Tim ou un autre personnage fictif du jeu).

3. **Faire appel à un adulte** qui viendra aider à résoudre la situation. L'animateur peut demander à quel personnage les élèves veulent faire appel, ce qu'il lui sera dit, etc.

Lorsqu'il explique qu'il est possible de faire appel à un adulte, l'animateur en profite pour présenter les **huit personnages-clé** qui sont disposés à côté du plateau de jeu. Il peut décrire brièvement la **fonction** de chacun, préciser des situations dans lesquelles il peut intervenir…

Le but est de faire en sorte que les élèves puissent solliciter l'aide de ces personnages adultes s'ils estiment que cela est nécessaire. Les personnages-clé sont les suivants :

Dans le désordre : le papa et la maman (de Tim ou d'un élève), le grand frère et la grande soeur, le directeur et le professeur, l'intervenante PMS, un assistant social (d'une AMO) et un policier.

Ce qui se joue derrière le mur …

Sur internet et plus particulièrement dans les réseaux sociaux, le **conflit argumenté est souvent évacué**, facilement éjectable en dehors de la sphère des relations. Cette incapacité des réseaux sociaux à gérer et résoudre le conflit pousse ce dernier à s'exprimer sous des formes **non initialement prévues** comme le harcèlement, la fausse identité, les «*trolls*» (personnent qui critiquent à tort et à travers). Ces comportements peuvent créer une grande souffrance et c'est parfois dans la violence - matérielle, cette fois- que les conflits trouvent leur résolution, la distance à l'autre n'étant plus si facilement paramétrable.

Le jeu « Faites le Mur ! » donne la possibilité de faire **varier cette distance à l'autre** en choisissant de répondre en face ou de façon médiatisée (sur le mur).

Déroulement du jeu
le principe des cartes

Les élèves vont à tour de rôle lancer le dé. Les couleurs bleu-rouge-vert-jaune font référence aux cartes évènement. Cette utilisation du dé et des cartes permet de rythmer le jeu.

Lorsque l'élève qui lance le dé annonce la couleur sur laquelle ce dernier est tombé, l'animateur prend la première carte évènement de la pile de la même couleur et il lit le texte au verso. Pendant ce temps, il **détache** la ou les mini-cartes qui sont collées, et les **applique** sur le mur de l'école.

Ensuite, l'animateur lit (ou rappelle brièvement) les trois possibilités de réponse que l'élève qui a lancé le dé peut faire (réponse sur le mur, réponse en face, appel à un adulte). **Les autres élèves sont invités à le conseiller**, expliquer ce qu'ils auraient fait, pourquoi, etc. Ils participent à la décision qui sera prise. A l'animateur de faire en sorte que différents points de vue puissent émerger, même si en définitive c'est **l'élève qui a lancé le dé qui prend la décision**.

Des élèves de la classe affichent sur le mur cette photo et ce message :
A 15h, on repasse à l'attaque !
Comment réagissez-vous? Trois solutions s'offrent à vous :
- Ecrire une réponse directement sur le mur
- Aller parler à l'élève ou aux élèves concerné(s)
- Faire appel à un adulte de votre choix

Prenons un exemple ...

Dans le cas de la carte ci-contre, un élève qui a lancé le dé a pu choisir entre **écrire une réponse sur le mur** (certains élèves de la classe lui ont conseillé d'écrire « *tous sur le naze* » et d'autres au contraire « *c'est pas juste de s'en prendre tous contre un seul* ».)

L'élève qui a lancé le dé peut également décider d'aller **parler en face à face** à celui qui est visé par l'attaque ou à ceux qui le persécutent (mais il doit alors aussi décider de ce qu'il leur dira), ou décider d'aller **parler à un adulte** (le père ou la mère du garçon persécuté, un professeur, le directeur, etc.).

Le dé ne peut pas tomber deux fois de suite sur la même couleur. Si le cas survient, le dé doit être relancé.

Type de cartes n°1
les cartes VERTES

Les cartes vertes traitent des loisirs, des échanges positifs (comme le principe du *like* par exemple) qui sont souvent partagés sur les réseaux sociaux.

Ces cartes sont les moins polémiques. Leur contenu peut parfois prêter à discussion, mais souvent leur traitement par la classe sera assez rapide.

Pour cette raison, le jeu **démarrera toujours par une carte verte** plutôt que par une carte d'une autre couleur. L'animateur propose de faire un premier exemple « ***pour du beurre*** » sans lancer de dé et il pioche une carte verte. Les élèves réagissent en groupe, et l'animateur choisit la réaction qui est la plus partagée par les élèves.

Types de cartes n°2
les cartes BLEUES

Les cartes bleues traitent du « soi », de l'autopromotion qui est très courante sur les réseaux sociaux, surtout chez les plus jeunes.

Ces cartes présentent chacune une image, car c'est justement le **rapport à l'image** (celle de celui qui la poste) qui est abordé. Souvent, dans la pratique, la classe choisira de **supporter** ou au contraire de **rabaisser** le personnage présenté sur l'image. C'est pour cette raison que Tim est souvent représenté dans les cartes bleues. La possibilité qu'il soit « *pris en grippe* » par les élèves n'est pas un problème, et peut parfois amener à des réflexions très intéressantes en fin de jeu.

Ce qui se joue derrière le mur ...

Bien souvent, l'utilisation que les plus jeunes font des réseaux sociaux est plus « **autocentrée** » que celle de leurs aînés, s'axant sur la valorisation de la présentation de soi, ce qui les rend plus **vulnérables aux attaques** : puisque c'est « soi » qui est présenté, c'est « soi » qui sera la cible des critiques.

Ces dernières sont vécues sous un tour d'autant plus personnel que l'enfant n'a pas **forcément le recul idéal** nécessaire pour y faire face. De plus, des phénomènes d'effet de groupe et de **bouc émissaire** peuvent renforcer ce phénomène.

Types de cartes n°3
les cartes JAUNES

Les cartes jaunes abordent des comportements plus problématiques, parfois à risques. Ils participent des échanges négatifs.

Autant les cartes vertes peuvent faire l'objet d'un consensus, autant les jaunes amènent les élèves à **réfléchir à leur position**. Les débats peuvent être animés, et le rôle de l'élève qui a lancé le dé devient prépondérant. En effet, comme pour les cartes vertes et bleues, c'est lui qui décide en fin de compte de la réaction à adopter, même si ses camarades ont pu l'**éclairer** dans sa décision.

Ce qui se joue derrière le mur ...

Même si plusieurs conflits peuvent **gagner en ampleur** à travers les réseaux sociaux, leur source prend souvent place dans les interrelations physiques.

Plusieurs cartes évènement amènent des problématiques en les **médiatisant**, c'est-à-dire ici en les collant sur le mur, et en les rendant de ce fait publiques. Aux élèves de tenter de solutionner ces problématiques en tenant compte du facteur médiatique, si présent sur les réseaux sociaux.

Un élève a été témoin du vol de la montre de Tim par un des grands de l'école. Il écrit sur le mur :
Comment allez-vous réagir en groupe ? Trois solutions s'offrent à vous, mais il faut vous mettre tous d'accord sur une de ces solutions :
- Ecrire une réponse directement sur le mur
- Aller parler à l'élève ou aux élèves concerné(s) par le message
- Faire appel à un adulte de votre choix

Les cartes rouges nécessitent de prendre une décision tous ensemble.

Types de cartes n°4
les cartes ROUGES

Les cartes rouges abordent également des situations assez problématiques, mais dans une dimension collective.

Les cartes rouges ont pour particularité qu'elles nécessitent une **décision collective**. Au lieu des cartes bleues, vertes ou jaunes où l'élève qui a lancé le dé décide entre les trois propositions (même s'il peut être conseillé), les cartes roses se décident **à majorité** : l'animateur fera en sorte que chaque élève puisse s'exprimer s'il le souhaite, même si son point de vue est différent de celui des autres. Lorsque les avis divergent, à l'animateur de nourrir la discussion pour faire éclore les points de vue. Au besoin, **un vote** peut être décidé en dernier recours.

Ce qui se joue derrière le mur ...

Face à un écran d'ordinateur, chacun est seul et prend des décisions sans les confronter à autrui. Bien souvent, dans la façon dont il interprétera les décisions d'autrui, il ne tiendra pas vraiment compte de l'autre comme altérité.

Ce biais, assez courant sur les réseaux sociaux, peut être désamorcé ici : en faisant prendre des décisions collectives, les cartes rouges forcent à sortir de la subjectivité pour aller vers le discours argumenté, réfléchi, intersubjectif.

Le dé indique le blanc
intervention de personnages adultes

Le dé comporte deux faces blanches, qui ne correspondent à aucune carte, mais à l'intervention d'adultes.

Si le dé tombe sur une face blanche, l'animateur choisit un des huit **personnages clés** et le pose sur le plateau, pour le faire réagir (positivement ou négativement) face aux *post-it* sur le mur. Ces interventions visent à faire comprendre indirectement aux élèves le fait que les éléments écrits sur le mur peuvent être vus par des personnes **qui n'étaient pas concernées au départ**, et qu'ils peuvent être sortis de leur contexte.

A l'animateur la (lourde) tâche de rendre ces personnages adultes **crédibles** dans leurs actions, un peu comme dans un jeu de rôle. Ainsi, le policier n'acceptera pas d'arrêter un élève; un parent ne punira pas sans raison valable; etc.

L'animateur doit donc connaître suffisamment la **fonction** de chacun des adultes-clés pour pouvoir l'expliquer aux enfants si besoin est.

Tim affiche la photo et le commentaire suivants :
Trop classe mon nouveau t-shirt !
Comment réagissez-vous? Trois solutions s'offrent à vous :
- Ecrire une réponse directement sur le mur
- Aller parler à l'élève ou aux élèves concerné(s)
- Faire appel à un adulte de votre choix

Prenons un exemple ...

Au cours d'une partie, un élève lance le dé qui tombe sur « **bleu** » et la carte ci-contre est piochée. L'animateur explique que Tim affiche la photo et le texte suivants (et ce faisant, l'animateur colle les mini-cartes du texte de Tim et de sa photo).
Les élèves réagissent. Certains trouvent le t-shirt de Tim « *swag* » et jugent sa photo sympa. D'autres trouvent que Tim « *se la pète un peu trop* » et au final, l'élève qui a lancé de dé décide qu'il faut répondre sur le mur que « *Ton t-shirt, c'est comme ta tête, il faut pas faire le malin avec* ». L'animateur écrit la phrase sur un *post it* qu'il colle sur le mur, près de la photo de Tim.

L'élève suivant lance le dé à son tour et ce dernier tombe sur « **blanc** ». A ce moment, l'animateur choisit (par exemple) le papa de Tim et le fait entrer dans la cour de récréation. L'animateur explique que le père voit ce qui est écrit, et qu'il semble choqué, puis il pose la question suivante : « A votre avis, que va faire le papa de Tim ? » Plusieurs élèves reconnaissent **qu'ils n'ont pas été tendres** envers Tim dans certains évènements précédemment publiés sur le mur. « Son papa, il va le changer d'école » dit un élève. L'animateur demande si c'est Tim qui a fait quelque chose de mal, ou si le problème se situe plus au niveau de l'école. Plusieurs élèves reconnaissent que **ce sont leurs actions** envers Tim qui ont crée la situation problématique.

Le rôle de l'adulte
une clé pour débloquer les problèmes

Les élèves peuvent donc être confrontés aux personnages-clés dans deux cas de figure : soit s'ils décident de faire appel à un adulte, soit si le dé indique le blanc.

Dans les deux cas, l'animateur doit faire en sorte que l'intervention ne soit pas uniquement sanctionnatrice. Il s'agit au contraire de faire en sorte que les élèves voient une **utilité** à l'adulte, et que par son intervention, ce dernier soit en quelque sorte **réhabilité dans le processus de résolution de problèmes**. Si l'adulte sanctionne, c'est parce qu'il est cohérent (avec les normes, la société, etc.). C'est cette cohérence et son savoir-faire (par rapport aux institutions et aux rapports sociaux) qu'il a son mot à dire.

Lorsqu'il fait agir les personnages-clés, l'animateur peut ainsi questionner les élèves. « *Pourquoi la maman de Tim est-elle choquée en voyant ce qui a été écrit sur le mur? Pourquoi le directeur tient-il à parler à tous les élèves? A votre avis, que va-t-il vous dire?* »
Ces questionnement amènent les élèves à comprendre ces actes d'adultes comme ayant **une utilité et un sens** en lien avec les problématiques.

Ce qui se joue derrière le mur ...

« *Je gère mes problèmes seul, les adultes ne peuvent ou ne savent pas m'aider* ». Telle est actuellement **la position de bon nombre de jeunes** face aux problématiques qui peuvent survenir sur internet.

Si les adultes sont souvent considérés comme peu ou pas légitimes pour régler les difficultés rencontrées sur internet, c'est souvent parce que l'utilisation du numérique peut créer une **fracture que le parent n'ose pas franchir**. Or, il ne s'agit pas ici tant d'aplanir un fossé que de le dépasser. Il est certain que nombre d'adultes ont plus de difficultés à entrer dans le « *monde des écrans* » contrairement à leurs enfants qui, eux, y sont nés.

Se familiariser avec l'outil informatique peut aider l'adulte à trouver une solution, mais le coeur du problème se trouve ailleurs, dans les interrelations sociales qui existent **en amont des réseaux sociaux**, ces derniers n'étant alors qu'un porte-voix, une salle d'écho. La plupart des problèmes traités sur les réseaux sociaux (pré)existent également en dehors de ces réseaux, ce qui permet aux adultes d'intervenir sans qu'ils doivent pour autant en maîtriser les aspects techniques.

Avancement de la partie
l'utilité des erreurs

Les cartes évènement ne visent pas à prendre les élèves en défaut, mais à leur permettre de confronter leurs points de vue aux regards extérieurs.

Si l'usage que les enfants font des réseaux sociaux peut parfois être problématique, c'est parce qu'ils ne tiennent pas forcément compte de la **réaction d'autrui** (ou qu'ils supposent à tort que cet « *autrui* » réagira exactement comme ils le voudraient). Au fur et à mesure que la partie avance, les élèves posent des choix, se confrontent, et parfois commettent ce que l'animateur peut voir comme des erreurs.

Ces erreurs, qui sont en fait bien souvent des approximations de jugement, sont d'une utilité capitale pour les enfants, car elles leur permettent de **se familiariser au concept de réalité** (qu'ils apprennent à apprivoiser au quotidien au fil des années par ailleurs). En permettant aux élèves de commettre des erreurs, l'animation leur permet de remettre en question leurs points de vue en prenant l'autre en compte, que ce soit en tant qu'individu interne à un problème ou en tant que public externe.

Prenons un exemple ...

Une carte ***rouge*** a été tirée avec le texte suivant : un élève a écrit sur le mur « *je sais qui a volé la montre de Tim* ». Les élèves décident collectivement de faire appel au directeur (que l'animateur pose alors dans la cour) pour qu'il s'entretienne avec l'élève.
Par la suite, une carte **jaune** est tirée avec le texte suivant : « *Les crétins de l'école d'en face sont au parc cet après-midi… rendez-vous là-bas pour les choper !* ». Ce texte est affiché sur le mur, et les élèves réagissent. Plusieurs d'entre eux s'exclament qu'ils veulent aller au parc pour se battre. D'autres proposent d'aller prévenir un professeur. Au final, l'élève qui a lancé le dé tranche : il répondra « *OK. On y va tous !* » et le texte sera collé sur le mur.
Personne n'a relevé le fait que le **directeur est toujours dans la cour**. L'animateur attend un petit peu, puis demande : « V*ous avez remarqué que le directeur est jours là et qu'il peut voir le mur?* ». Le voisin de l'élève qui a pris la décision d'écrire la phrase sur le mur lui donne un coup de coude et lui dit « *Là, t'as déconné !* » et les autres rigolent. L'animateur fait remarquer qu'une bonne partie de la classe était d'accord pour coller cette phrase. Un élève répond « *Ouais, mais du coup, c'est la faute au directeur. Il peut rien nous dire, puisque c'est lui qui a autorisé qu'on écrive sur les murs !* ». L'animateur en profite alors pour poser la question suivante : « E*st-ce que le fait d'autoriser d'écrire sur le mur autorise aussi à écrire n'importe quoi ?* » Un élève répond alors « *C'est vrai, il faudrait qu'on mette des règle*s ». L'animateur peut alors questionner les élèves sur ces « *règles* » qu'il faudrait mettre en place …

La fin du jeu
... là où tout se joue

Le jeu est prévu pour durer environ une heure. A la fin du temps imparti, l'animateur prendra environ 10 minutes pour terminer la partie.

En effet, pendant toute la durée de l'animation, il n'aura été fait jusqu'alors **aucune allusion directe** aux réseaux sociaux. Afin que la métaphore du mur prenne son sens, il était en effet important que l'animateur ne fasse pas référence à l'usage des réseaux sociaux avant la fin de la partie. Ce n'est que lorsque le mur sera déjà bien rempli d'évènements et de réactions que l'animateur invitera les élèves à regarder à nouveau le mur dans son ensemble, et à **remarquer les similitudes entre ce dernier et internet** (ou les réseaux sociaux).

L'animateur expliquera qu'en effet, sur le mur, des éléments positifs sont visibles: des **évènements amusants ont été partagés**. Il peut demander aux élèves en quoi internet, tout comme le mur, peut être un bon outil pour cela.

Par contre, au fil du jeu, les élèves ont dû gérer des situations plus difficiles, faire face à **des malentendus**, à différentes **formes de violences**. Ces difficultés se retrouvent également sur internet, sous des formes qui ne sont pas si différentes que ça.

Enfin, il a été possible dans le jeu de faire appel à des adultes. L'animateur continuera en expliquant que les adultes en dehors du jeu peuvent agir comme ceux dans le jeu, qu'ils peuvent être **interpellés et sollicités en cas de difficulté** ou de question, et que ce n'est pas si difficile de faire appel à eux.

Cette phase de fin du jeu est essentielle car c'est elle qui donne son sens à l'animation. Elle s'appuie sur **tout le vécu commun que les élèves viennent de développer dans le jeu** en l'abordant sous un nouvel éclairage. Les élèves peuvent donc commenter le jeu ou l'utilisation d'internet en faisant des parallèles avec des situations abordées pendant la partie. Les élèves peuvent alors mobiliser leur expérience de jeu pour en tirer des notions qu'ils sont à même de pouvoir intégrer et appliquer.

Ce qui se joue derrière le mur ...

Les élèves sont amenés à travers l'animation à comprendre que ce qui est en jeu sur internet appartient au même monde que ce qui est en jeu dans la vie quotidienne. **Les mêmes règles de vie commune** et de bonne conduite sont de mise. A partir de là, il est possible de faire une variation dans le déroulement du jeu :

Le moment où l'animateur explique que le jeu sur le mur a les mêmes caractéristiques qu'internet ou les réseaux sociaux n'est pas obligé d'avoir lieu à la toute fin de partie. Il peut se **situer au milieu**, lorsque suffisamment d'éléments pertinents ont été mis au mur. L'animateur fait donc son explication plus tôt, et met alors à profit le temps restant pour discuter avec les élèves d'une **charte** de bonne conduite (par exemple) ou pour **continuer le jeu**, en sachant que les mêmes situations peuvent avoir lieu sur internet.

Ici s'achève la présentation des règles du jeu. N'oublions pas cependant qu'aucun manuel ne remplacera la pratique que développera l'animateur.

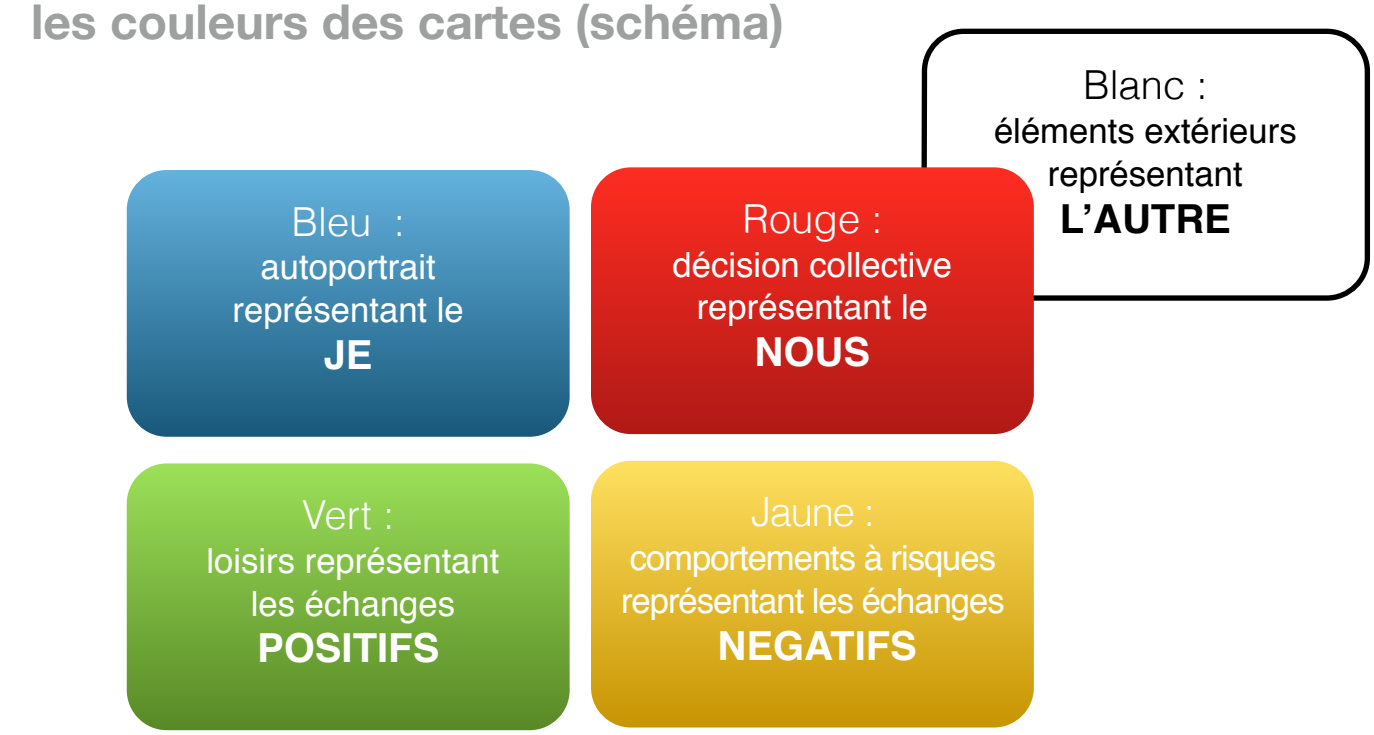
Nous conseillons à tout acquéreur du jeu de le tester (avec ses collègues, par exemple) pour se **familiariser** avec le contenu et les mécaniques de jeu avant de commencer des animations devant un public d'enfants.

Le rôle d'animateur s'apparente au final quelque peu à celui d'un « *maître du jeu* » dans un jeu de rôle.

Il s'agit donc pour l'animateur non seulement de maîtriser les règles et le contenu, mais aussi (et surtout) de développer son **savoir-faire**, pour insuffler une réelle dynamique à l'animation, chose qu'aucun manuel ne saurait faire.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez quelques **points annexes** qui précisent certains points plus particuliers.

Annexe 1
les couleurs des cartes (schéma)



Eléments nécessitant l'approbation > < éléments nécessitant la confrontation

Annexe 2
philosophie des animations

A l'AMO TCC Accueil, notre ligne de conduite est de travailler de manière décentrée sur des thèmes qui touchent les jeunes au plus près de leurs réalités, et ce dans une démarche préventive.

Nous voulons nous intéresser aux perceptions de notre public, et récolter ses points de vue à travers une écoute active et un regard attentif. La finalité de chacune de nos animations est d'amener le jeune à **réfléchir**, à questionner le réel et à se positionner afin de mieux maîtriser son environnement et d'être dans une meilleure relation avec lui.

Nos animations favorisent - par le biais du jeu - la **mise en lumière des problématiques**, les contradictions de points de vue, et de permettre la prise de conscience.

Elles permettent également de mettre en mots les actes des jeunes, leurs choix, et de les confronter à l'Autre, ce qui nous paraît essentiel pour sortir d'une individualisation radicale et se **reconnecter à l'ensemble**. L'intérêt est donc de travailler sur deux axes : la conscience du jeune d'être à la fois *« comme les autres »* et *« un parmi d'autres »*. Il s'agit donc de mettre en tension ces deux éléments: *« JE donne une signification à MES actions »* et *« j'agis dans NOTRE monde ».*

Ceci permet de comprendre l'importance de créer des **moments de rencontre** et de dialogue, et de ne pas penser la prévention dans une dimension individuelle frontale, mais au contraire dans une dimension sociale collective et créative.

Parmi nos animations, nous en proposons également une qui traite de l'usage des réseaux sociaux mais qui vise les étudiants de secondaire.

Projet de prévention autour de l'adolescence et des réseaux sociaux
DODO EN COURS :
UN POTENTIEL PATRON SURFE SUR VOTRE PROFIL ...
"Votre maman vous fait une demande d'ajout à sa liste d'amis."
Le Profil
dont vous êtes les héros
Une animation imaginée par

Annexe 3
votre avis nous intéresse

Des retours positifs (ou négatifs) à partager ? Des questions ? Contactez-nous !

L'animation « Faites le Mur ! » s'enrichit par l'expérience. La nôtre, mais également **la vôtre** ! C'est pour cette raison que nous sommes très intéressés par le récit des animations que vous avez effectuées. Chaque classe, chaque partie de jeu est unique, et peut parfois se révéler surprenante.

Si vous avez rencontré des **situations imprévues**, si le cours d'une partie vous a étonné pour une raison ou l'autre, ou si une réaction de votre public vous a parue particulièrement intéressante, **n'hésitez pas à nous en faire part**.

Vos retours nous aident à mieux connaître les perceptions des enfants et à améliorer nos futures animations.

Si d'autre part vous avez des **questions**, des **suggestions** ou des **remarques** par rapport à l'animation, ses règles ou son optique, ou si vous êtes en demande d'une animation plus particulière, vous pouvez également nous contacter aux coordonnées ci-dessous.

Vous pouvez nous contacter au numéro suivant : 02/521 18 30 ou par mail : tccaccueil@hotmail.com

Annexe 3
notes et observations

Bibliographie
nos lectures pour l'animation …

Batout Jérôme (2011). *Le monde selon Facebook*. Le débat, 163, janvier-février.

Blais Marie-Claude, **Gauchet Marcel**, Ottavi Dominique (2008). *Conditions de l'éducation*, Stock, Paris.

Blais Marie-Claude (2008). *L'éducation est-elle possible sans le concours de la famille ?*, Yapaka, Bruxelles.

Dagnaud Monique (2008). *La teuf. Essai sur le désordre des générations*, Editions du Seuil, Paris.

Dagnaud Monique (2012). *La génération Y, plus amour que sexe.*
En ligne : **http://ick.li/dxrLfM**

Dagnaud Monique (2013), *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion,* Paris, Les Presses de Sciences Po, série : «Nouveaux débats».

Dekeyser Martin (2012). *Les ambiguïtés de la condition contemporaine des jeunes.* Pro-J, 2, juin-août.

Dupont Sébastien (2013) *De Nabilla à Facebook : les ados, la quête de notoriété et l'angoisse de la solitude*, publié sur plus.nouvelobs.com le 12 avril 2013
En ligne : **http://goo.gl/GmsJEj**

Gauchet Marcel (2008). *L'impossible entrée dans la vie*, Yapaka, Bruxelles.

Ottavi Dominique, **Dufour Dany-Robert** (2005). *L'enfant face aux médias - Quelle responsabilité sociale et familiale ?*, Yapaka, Bruxelles.

Pasquier Dominique (2005), *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité,* Éd. Autrement, coll. Mutations, Paris.

Quentel Jean-Claude (2008), *L'enfant n'est pas une «personne»*, Yapaka, Bruxelles.

Sedran Bruno (2008). *Culture et adolescence : lorsque lire des livres n'est plus un acte vital*, Résolument jeunes, 23, juillet-août.

Tisseron Serge (2013), *Grandir avec les écrans - La règle 3-6-9-12*, Yapaka, Bruxelles.

L'AMO TCC Accueil est un service d'Aide en Milieu Ouvert (A.M.O.) situé sur Anderlecht. Nous sommes disponibles pour tout jeune de 0 à 18 ans ou famille en difficulté.

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

L'aide apportée peut prendre différentes formes : l'écoute, l'information, l'orientation vers un service plus spécialisé, l'accompagnement dans diverses démarches, un soutien éducatif aux parents, une médiation entre le jeune et sa famille. Pour effectuer ce travail d'aide individuelle, des permanences sont organisées dans nos locaux.

ECOLE-LOISIRS-JOB ETUDIANT
RELATIONS-SEXUALITE-FAMILLE

AMO tcc accueil asbl

19 Rue St Guidon, 1070 Anderlecht
Tél : 02 521 18 30
Permanences : Lundi (14h-18h)
Mercredi (14h-18h) Vendredi (14h-18h)

142 Avenue de Scheut, 1070 Anderlecht
Tél: 02/ 522 05 02
Permanences : Mardi (14h-18h)
Mercredi (9h30-12h30) Jeudi (14h-18h)

Plus d'infos sur nos projets et notre méthodologie sur :

www.tccaccueil.be

Aide à la Jeunesse aj

Suivez-nous

Editeur responsable : Corinne Moulin, 02/ 521 18 30, 19 Rue St Guidon, 1070 Anderlecht